

# モンスター大戦

## の説明書

2~6人 40~80分 10才~



サマリーも  
あるよ~♪

【ページ: 1】



### 内容物

- 説明書(本紙)3枚 ●カード一覧表2枚 ●冒険者の酒場シート(サマリー付き)1枚
- 戦場カード36枚 ●主人公カード12枚(A~Fの6軍、各2枚) ●キャラカード60枚

### 物語

あなたは主人公達となり、自軍を率いて、「モンスターの島」に統一国家を建国しようとしています。モンスターを仲間にして、戦場に出撃して勝利し、占領した戦場で完全勝利条件を達成しましょう！地形や属性などの概念があり、どの戦場にどのキャラ達を出撃させるかが腕の見せ所です♪

### カードの説明

●主人公カード/キャラカード→ゲーム中は「キャラ」と呼びます♪

**陸** BP: **酒3** **2**

**(F)主人公** **死** 無効化

ムキ~!トラブルばかり!

ヤオヨロズの巫女

ゲームに使うのはココだけ!

- ・地形能力 **陸** **海** **空**  
(出撃可能な地形)
- ・BP(バトルポイント、戦闘値)
- ・属性(7種類存在します。)

**炎** **氷** **風** **雷** **毒** **死** **酒**

BPに記載されている属性がそのキャラの属性になります。(無属性も存在します。)

♡ **魅力値**(人望、美貌、財力など)  
(キャラを仲間にする能力)

・**特殊能力**  
無効化、**弱点**、**吸収**など(詳細後述)

- ・ **(F)主人公** 主人公  
(主人公カードの表示)
- ・ (A~F)の6種類の軍があります。(A~C)は標準タイプ♪
- ・ 主人公の特殊能力により、ゲーム開始~ゲーム終了まで、何があっても自軍に残ります!(暗殺、魅了、リストラ無効化)

### ●戦場カード

海底秘密基地

**海** **炎** 無効化

占領条件: **海**がある  
キャラの合計BP10以上  
【常時効果】完全勝利条件

**軍事**

**陸** **空** のように  
地形は混合タイプも  
多いよ♪

[戦闘までの情報]

・地形 **陸** **海** **空**  
(・地形効果)

[戦闘後の情報]

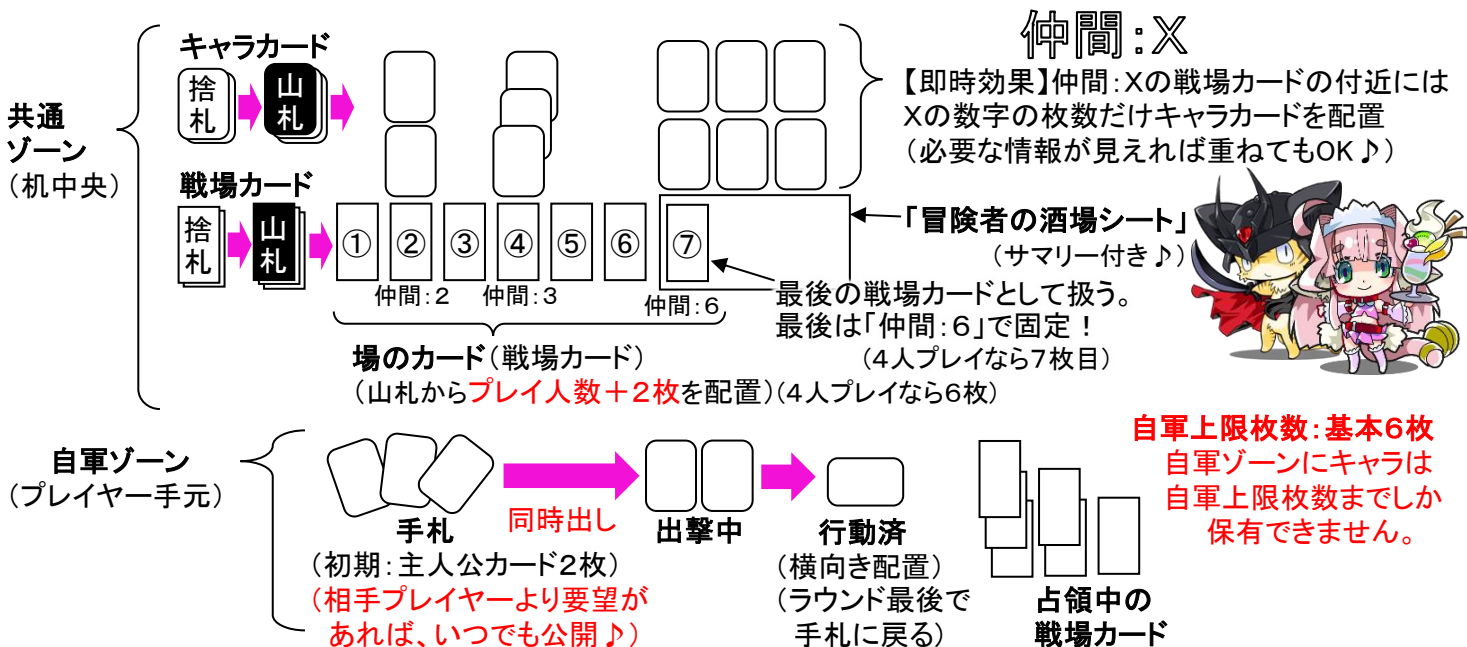
(・占領条件)  
・占領後の効果  
【即時効果】  
【常時効果】

占領後は  
[戦闘後の情報]のみ見えればOK  
なので重ねても良いです♪

### 完全勝利条件

戦場カードの【常時効果】完全勝利条件には **政治**、**経済**、**宗教**、**軍事** の4種類のマークがあります。入手(占領)した戦場カードに、**同じマークが3個あれば、ただちに完全勝利です!**(例: 政治3個で完全勝利!)

### プレイ風景(図1) (4人プレイ時)



## 準備

- 1: 全プレイヤーはジャンケンで勝った順に①～⑤より1つを先着で選んでいき、①～⑤に対応する主人公カード2枚を初期手札として受け取ります♪(選ばれなかった主人公カードはゲームで使いません。)(なお、ゲーム中に相手プレイヤーより要望があれば、いつでも手札を公開してください♪)
- 2: 戦場カード36枚&キャラカード60枚をよくシャッフルし、机中央に山札として配置します。(図1参照)(ちなみに、ゲーム中に山札が切れた場合は、ただちに捨札をシャッフルし、新たな山札とします。)
- 3: 机中央に「冒険者の酒場シート」を配置します。(図1参照)

## ゲームの流れ(ラウンドの流れ)

ゲームでは、以下の(1)～(3)のフェイズで構成される「ラウンド」をひたすら繰り返してください♪

## (1)「戦場フェイズ」(図1参照)

- 1: 戦場カードの山札から**プレイ人数+2枚**を引き、場のカードとして表向きに並べます。(図1の①～⑥)
- 2: 「冒険者の酒場シート」に記載されている戦場カード(図1の⑦)は、場にある「最後の戦場カード」として扱います。
- 3: 場に、【即時効果】「仲間:X」(Xは数字)の戦場カードが配置されていたら、**仲間:X**キャラカードの山札から**X枚**引き、その戦場カードの付近に配置します。

仲間:X

## (2)「戦闘フェイズ」(図1参照)

場に並んでいる戦場カード(図1の①～⑦)に対して、左側から1枚ずつ順番に、以下の1～6を行います。

## 1: 出撃(同時出し)

現在の戦場カードに出撃するキャラを「手札」から好きな枚数だけ選び、全プレイヤー一斉に同時出しし、「出撃中」(プレイヤーの手元)に配置します。

## 2: 地形確認

キャラは、現在の戦場カードの地形のどれかに一致する地形能力を持っていれば、出撃可能となります♪もし、**1枚でも出撃不可能なキャラが自軍に混じていた場合、出撃失敗となり、自軍の「出撃中」にある全てのキャラを「行動済」に送ります!**

## 3: 戦闘

「出撃中」にあるキャラで「戦闘」(詳細後述)を行います。(誰もキャラを出撃しなかった場合は、引き分けと扱います。)

## 4: 占領

戦闘で勝利したプレイヤーは、戦場カードを入手(占領)できます♪

**占領条件がある場合は、戦闘後も「出撃中」にある自軍キャラ(もしくは自軍が占領中の戦場カード)で判定を行い、占領条件を満たせば、戦場カードを入手(占領)できます♪(戦闘で勝利しても占領条件を満たせないと、戦場カードは捨札へ送ります。)(引き分けの場合、戦場カードは捨札へ送ります。)**

## 5: 戦場カードの効果

戦場カードの効果処理します。

- ・【即時効果】の戦場カード入手時  
ただちに、【即時効果】を処理し、戦場カードは捨札へ送ります。
- ・【常時効果】の戦場カード入手時  
「自軍ゾーン」(プレイヤー手元)に配置します。【常時効果】が得られます♪

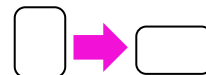
## 6: 行動終了

「出撃中」にある全てのキャラを「行動済」に送ります。

## (3)「帰宅フェイズ」

「行動済」にある全てのキャラを「手札」に戻します♪

帰宅～♪



出撃中 行動済

※「行動済」は横向きに配置し「出撃中」と混ざらないようにします♪

基本的には  
キャラ1枚は  
1回の戦闘フェイズで  
1つの戦場カードにしか  
出撃できません!

地形



の戦場カードは  
誰でも出撃可能♪



例:  
【即時効果】  
重要拠点奪取



## 自軍上限枚数 (図1参照)

自軍上限枚数: 基本6枚(主人公2枚+他キャラ4枚)  
※【常時効果】領地で8枚まで増やす事ができます♪

ゲーム中、自軍ゾーンにキャラは「自軍上限枚数」までしか保有できません!キャラが増えて「自軍上限枚数」を超える状況になったら、ただちに自軍ゾーンにあるキャラから1枚を選び捨札へ送ってください!

領地を奪われて  
「自軍上限枚数」が減って、  
超える状況になる事も～!





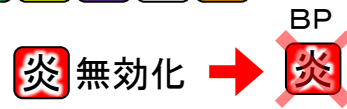
## 戦闘

「戦闘」は以下の1~4の順番で行います♪  
全プレイヤーの「出撃中」にあるキャラに対して判定をしていきます♪

炎 氷 風 雷 毒 死 酒

## 1:属性無効化 (炎無効化 など)

キャラの特殊能力や、戦場カードの地形効果に「属性無効化」がある場合、  
敵味方関係なくBPに同じ属性を持つキャラは、全員戦闘から脱落し「行動済」に送られます！  
(全ての「属性無効化」確認後、同時に脱落！)



## 2:属性弱点 (炎弱点 など)

特殊能力に「属性弱点」があるキャラは、  
敵味方関係なくBPに同じ属性を持つキャラが存在すれば、戦闘から脱落し「行動済」に送られます！  
(全ての「属性弱点」確認後、同時に脱落！)



## 3:属性吸収 (炎吸収 など)

特殊能力に「属性吸収」があるキャラは、  
敵味方関係なくBPに同じ属性を持つキャラ(自分は除く)を、  
全員戦闘から脱落させ「行動済」に送り、  
脱落させたキャラ全員のBPを自分のBPに加算します♪(「占領」の処理が終了するまで)




## 4:BP(バトルポイント、戦闘値)で勝負！(同数→共倒れ)

脱落せずに「出撃中」に残った自軍キャラの合計BPを相手軍と比較します。  
この時、合計BPが同数になった場合は、「共倒れ」となり敗北となります！  
敗北しなかった軍のうち最も合計BPが高い軍のプレイヤーが  
「今回の戦闘で勝利したプレイヤー」となります♪  
(全員脱落や全員共倒れで勝利したプレイヤー不在の場合は、引き分けとなります。)



## 魅力値で勝負！

戦場カードの地形効果に「魅力値で勝負！」がある場合、  
「3:戦闘」~「5:戦場カードの効果」の処理が以下のように変化します。

## 1:魅力値で勝負！(同数→ジャンケン)

「出撃中」の自軍キャラの合計魅力値を相手軍と比較します。  
(合計魅力値が同数になった場合は、ジャンケンで優劣を決定します！)

## 2:【即時効果】が「仲間:X」の場合

合計魅力値が高いプレイヤーから順番に  
今回の戦場カードの付近にあるキャラを1枚選び  
自軍の「行動済」に送ります♪(仲間化)  
※「仲間化」には、合計魅力値が1以上必要です！  
※キャラが無くなり次第終了！  
最後に、戦場カードと残ったキャラは「捨札」に送ります。  
(「冒険者の酒場シート」はそのまま残ります♪)

仲間:X

## 2:【即時効果】が「魅了」の場合



合計魅力値が最も高いプレイヤーのみが  
「魅了」の【即時効果】を使えます♪  
※「魅了」には、  
合計魅力値が1以上必要です！  
最後に、戦場カードは「捨札」に送ります。

ちなみに…  
キャラ保有枚数が最多なのが  
自分である場合、  
魅了は失敗します！



## 特殊能力

前述した「主人公」「属性無効化」「属性弱点」「属性吸収」以外の特殊能力としては以下のものがあります♪

- ・地形能力付与 (海付与など): 地形能力の確認中(地形確認や占領条件の確認の間)、  
「出撃中」に一緒にいる自軍キャラ1枚に地形能力を追加で与えます♪
- ・一発屋 : 「戦闘フェイズ」では「行動済」の代わりに「捨札」に送られます。  
(強いですが、1回出撃すると離脱してしまうキャラです！)
- ・回復 : 出撃(同時出し)の直前に、「手札」の「回復」キャラ1枚を「行動済」に送る事で、  
「行動済」にある自軍キャラ1枚を「手札」に戻せます♪

## 会話

会話に制限はありません♪ただし、全員に聞こえるように話さなくてはいけません！  
「どの戦場にどのキャラを出撃する」のような具体的な交渉もOKです♪  
ただし！あくまで口約束であるため、守る義務はなく、破られても怒らないでください♪

ワイワイ  
かけ引きを  
楽しもう~♪



## FAQ

Q1: 同じ属性の属性吸収キャラが複数枚いたり、地形能力付与キャラが脱落したらどうなりますか？  
A1: そのような事になるキャラが存在しないので大丈夫です♪

★免責 「ルール」「カード」に重大な欠陥が見つかった場合は、  
変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案・製造: あんちつく(antic-main.com)  
★イラスト: 星乃だーつ「Monster & Material II」